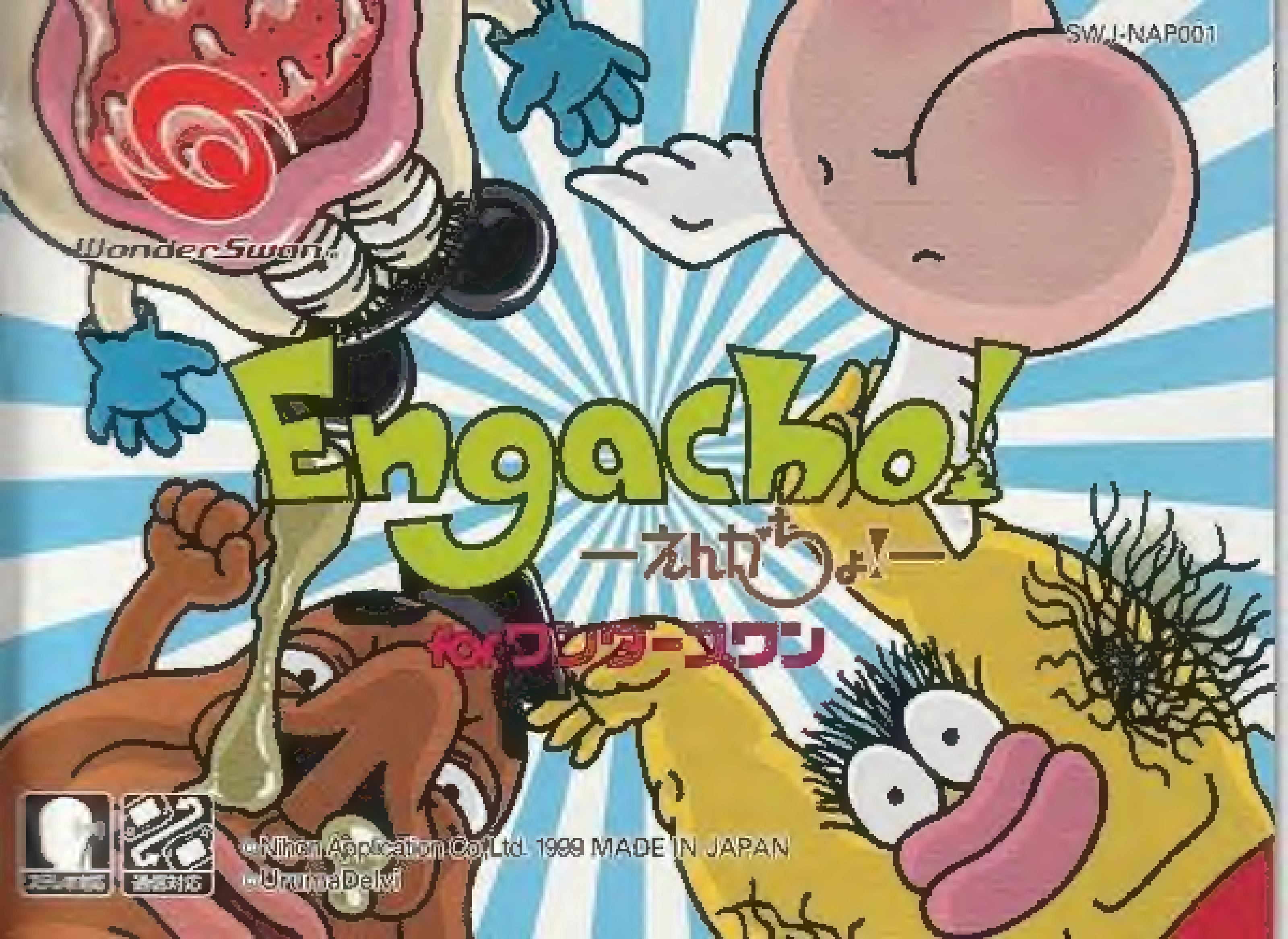

SWJ-NAP001
WonderSwan
Engacho!
—えんがちょ!—
for ワンダースワン
©Nihon Application Co.,Ltd. 1999 MADE IN JAPAN
©UrumaDelvi

⚠ 注　意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉けいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態（手や腕の疲労、目の乾燥など）や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10〜15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

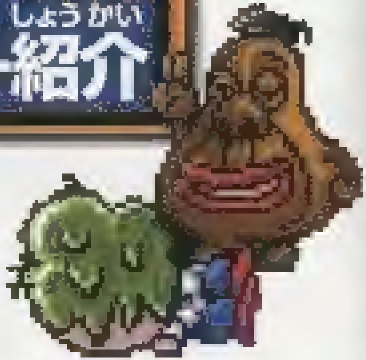
このたびは日本アプリケーション（株）のワンダースワン専用カートリッジ「Engacho! forワンダースワン」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ



Contents

おはなしとキャラクター紹介



おはなし

たくましい子供になるように、厳格な父はわが子・寸月くんをまるでライオンの親子のように(?)修業の舞台へと投げさるのでした。

めでたし、めでたし……?

こわーいOops FIVE(ウップス・ファイブ)にさわられないように、寸月くんはゴールをめざす!

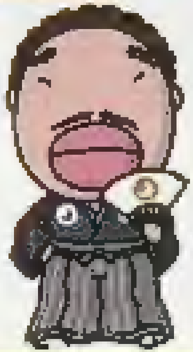
そして、父をも乗り越えることが、真の男の生きる道!

キャラクター紹介



寸月くん

寸月家の長男。
がんばる主人公。



父

寸月家の厳格な父。

Oops FIVE（ウップス・ファイブ）

シルケ・シルビプレ



よだれべちょべちょ
攻撃を仕掛ける。

デンプー



う○ちまみまみ
攻撃を仕掛ける。

スパイシー



ワキゲぼうぼう
攻撃を仕掛ける。

はなびしん



鼻○そ飛ばす攻撃を仕掛ける。

ファンシー

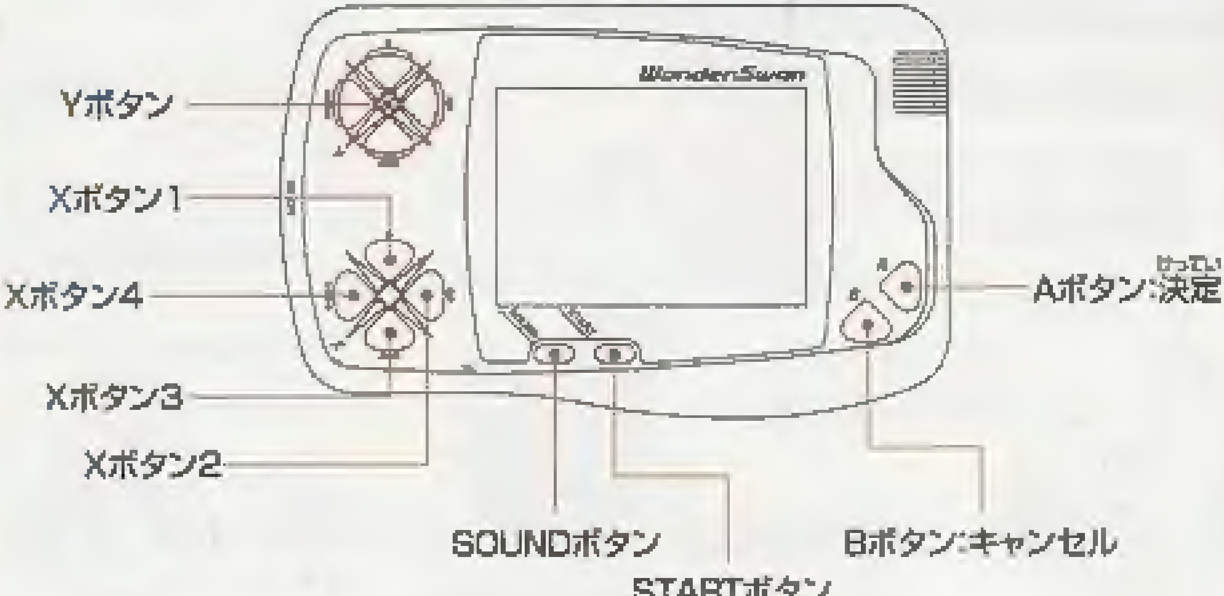


ぐちゃぐちゃ
げろげろ
攻撃を
仕掛ける。

操作方法

このゲームはワンダースワン本体を「横」に持って遊びます。

※Yボタンは使用しません。



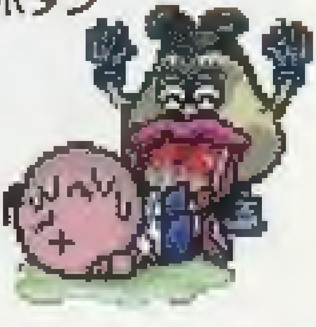
アクション操作

- 上を向く……………………………X1ボタン
- 右を向く……………………………X2ボタン
- 下を向く……………………………X3ボタン
- 左を向く……………………………X4ボタン
- 移動…………………………………Aボタン

※OPTION（オプション）モードで「そうさほうほう」を「Xでいどう」にすると
Xボタンで移動できるようになります。

その他の操作

- メニューの表示……………………STARTボタン
- キャンセル…………………………Bボタン





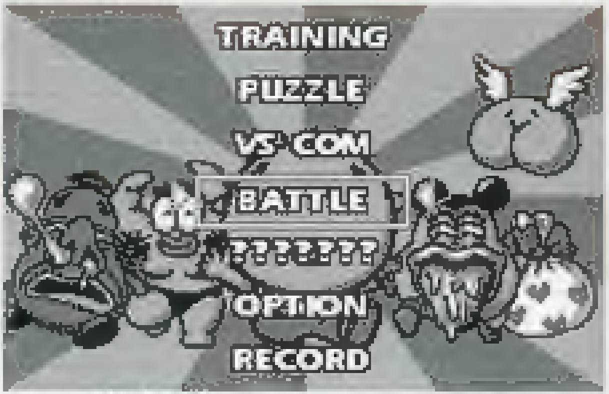
ゲームスタート

ワンダースワン本体に「Engacho! for ワンダースワン」のカートリッジを正しくセットし、電源をONにするとオープニングに続きタイトル画面があらわれます。STARTボタン、もしくはAボタンを押すとモード選択画面があらわれます。Xボタン1、3でモードを選択しAボタンで決定します。

※オープニングはSTARTボタン、A、Bボタンで、タイトル画面にスキップすることができます。



タイトル画面



モード選択画面

モード選択

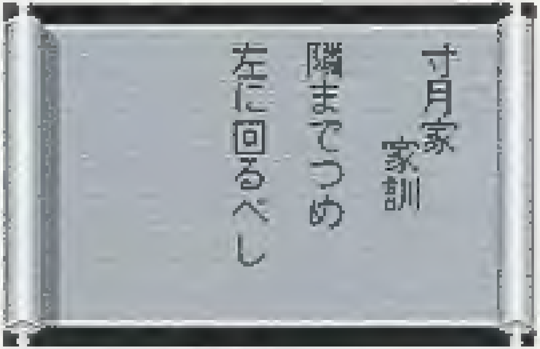
Training

(トレーニング)

OopsFiveの動きに慣れるための練習用モードです。キャラクター別に10ステージずつ、全50ステージあります。Xボタン2、4でキャラクターを選び、Aボタンで決定します。まず、トレーニングモードから始めることを推奨します。



キャラを決定すれば、練習ステージが始まります。



各ステージの開始時にヒントがあらわれます。



Puzzle

（パズル）

修業の舞台として「学問の間」、「体育の間」、「給食の間」、「音楽の間」、「最後の間」の5つの部屋があります。各間は20のステージから構成されています。全100ステージの制覇を目指す「Engacho! for ワンダースワン」のメインモードです。ステージ1～19は、ゴールを目指す通常のパズルゲームです。各間の最後・ステージ20ではボス・父との対戦ゲームになります。



Xボタン2、4で部屋を選び、Aボタンで決定します。

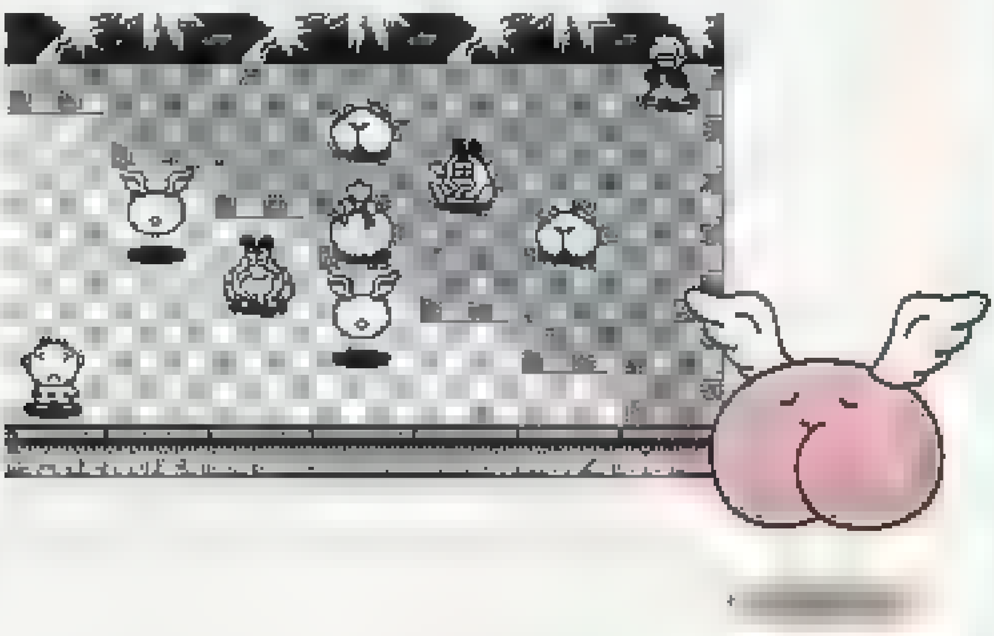


Aボタンで、ゲームスタートです。

VS COM

(バーサス・コム)

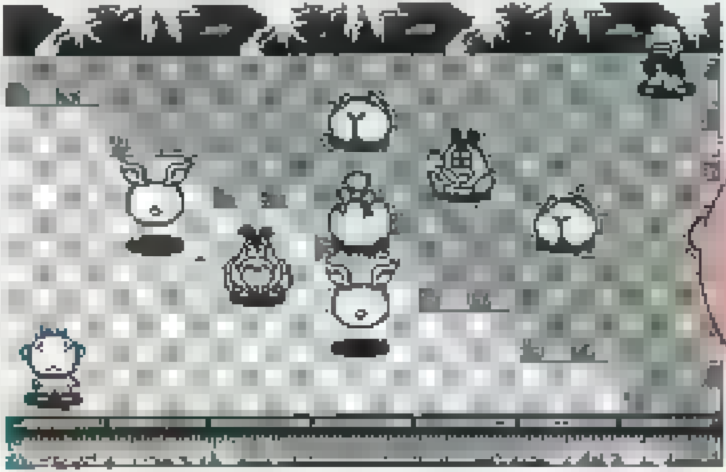
コンピューターを相手に、全100ステージの対戦ゲームができます。奇数ステージではプレイヤーが先攻、偶数ステージではコンピューターが先攻でゲームが始まります。

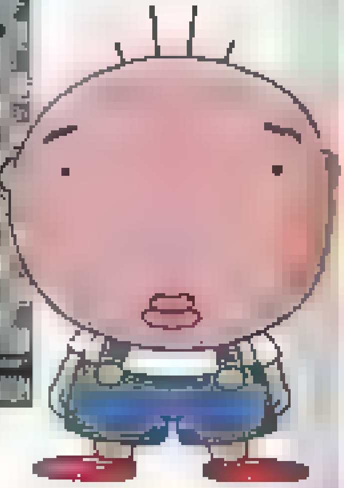




BATTLE
（バトル）

通信ケーブルを使った通信対戦ゲームができます。通信対戦では、OPTIONモードで設定した試合数だけ対戦ゲームを行い、勝ち数を争います。モード選択画面で、先にBATTLEモードを選択した方が1P（寸月くん）、後が2P（父）でゲームが始まります。対戦ステージは全100ステージの中からランダムに選ばれます。





注意

このモードは、対戦相手がいない場合は選べません。
画面最下部のETCマークで通信の状態を表示しておりますので確認にお使いください。



小丸　自分のターンの時に点灯
中丸　通信可能の時に点灯



また、対戦プレイ中に通信ケーブルを抜き差ししないでください。

Option

（オプション）

Xボタン1、3で項目を選択し、Xボタン2、4で設定を変更することで、ゲームの機能の一部をカスタマイズできます。

■そうさほうほう…………寸月くんの移動をAボタンで行うか、Xボタンで行うかを選びます。

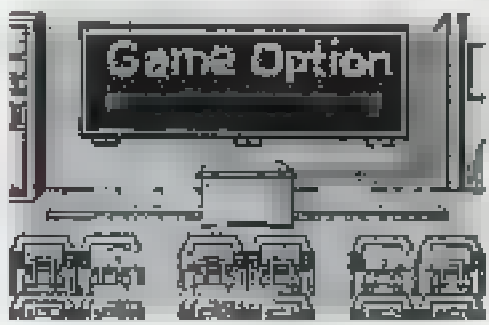
■たいせんすう…………BATTLEでの試合数を指定します（1～19までの奇数を選択可能）。

■COMのつよさ…………PUZZLEのボス・VS COMでの父の強さを調節します。

■BGMテスト…………ゲーム中に使われているBGM・SEを聞けます。

■SAVEデータをクリア……セーブデータを消し、初期状態に戻します。





OPTIONモード画面

(レコード)

パズルモード全100面の最短クリア歩数を確認できます。表示は20ステージ単位になっており、Xボタン1、3でページを切り換えます。



RECORDモード画面



遊び方

それぞれのステージで寸月くんを上下左右の四方向に動かし、ゴール目指して進んでください。ステージ上にはOopsFIVEがいて、寸月くんの行く手を阻みます。寸月くんは、OopsFIVEのいるマスへは進めません。寸月くんが一歩進むと、OopsFIVEがその向きに対応した方向へ一歩進みます。すべてのOopsFIVEが移動し終えると、再び寸月くんの操作ができるようになります。



ゴール

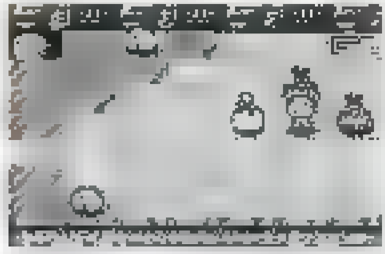
部屋名・ステージ番号

現在歩数/制限歩数

■反応範囲・・・・・・・・・・・寸月くんの動きに反応するOopsFIVEは、寸月くんから五歩以内にいるものだけです。これを反応範囲といい、床が明るい色として表現されます。反応範囲外のOopsFIVEは休んでいます。

■クリア(WIN)・・・・・・・・寸月くんが無事にゴールにたどり着けばクリアです。ただし、各ステージごとに設定された制限歩数以内にたどり着かなければなりません。

■Engacho!(LOSE)・・OopsFIVEと接触してしまうと「Engacho!」で負けになります。また、四方を地形やOopsFIVEに囲まれ移動不能になった場合や制限歩数を越えた場合も負けになります。



明るいところが反応範囲。



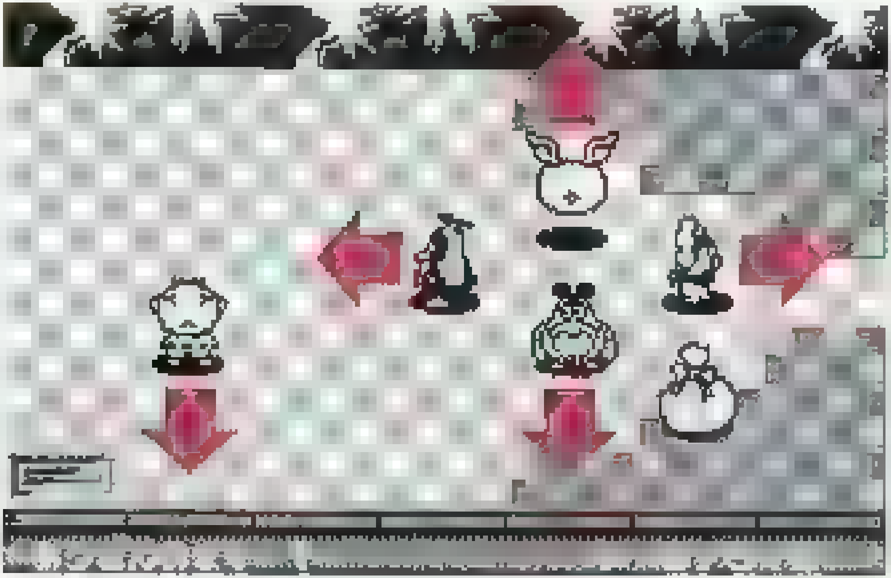
OopsFIVEの移動

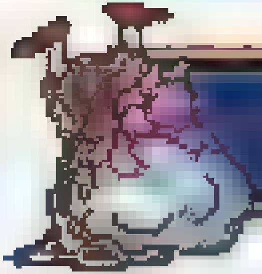
OopsFIVEの移動には、寸月くんの移動方向に反応して動く1次移動と衝突(後述)で弾かれて動く2次移動があります。

寸月くんが1マス移動すると、反応範囲内のOopsFIVEは以下のルールで、1マス移動します。

※Xボタンで寸月くんの向きを変えると、OopsFIVEもそれぞれのルールにしたがって向きを変えます。

- シルケ・シルビプレ ……… プレイヤーと同一方向
- よなびしん ……… プレイヤーの右手方向
- デンプー ……… プレイヤーの逆方向
- スパイシー ……… プレイヤーの左手方向
- ファンシー ……… 動かない





跳ね返りと消滅

OopsFIVEは、床のあるマスへのみ移動します(ゴールには進めません)。床のあるマスへは、別のOopsFIVEがいてもいなくてもお構いなしに移動します。

ゴールやマスのないところへ移動しようとする時は、1次移動と2次移動で動きが異なります。



1次移動の時 = 跳ね返り

半マス分進んだ後、逆向きに跳ね返って、元のマスに戻ります。

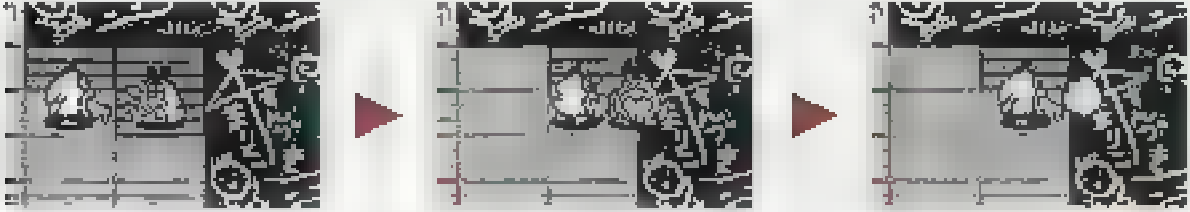
跳ね返り



2次移動の時 = 消滅

衝突による2次移動で、強制的に押し出される場合は消滅します（跳ね返りません）。

消　滅



衝突



1マスには1キャラのOopsFIVEしか入れません。移動の結果、1マスに2キャラ以上のOopsFIVEがきた場合は移動が終了せず「衝突」による2次移動が起きます。

2キャラの衝突

2キャラの衝突には「反発」、「合体」、「分裂」の3種類があります。





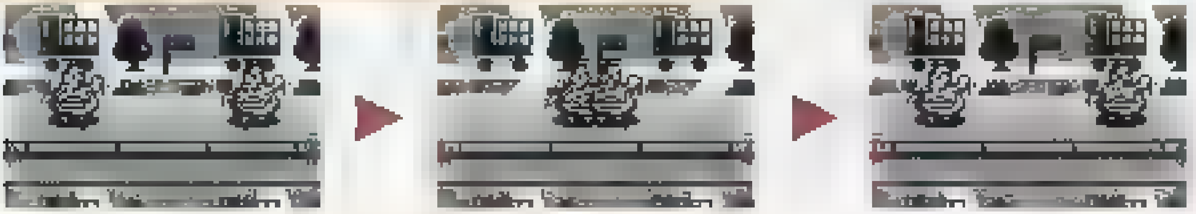
反発

衝突した2キャラの進行方向が入れ替わって、さらにもう1歩進みます。

正面衝突



正面以外の衝突（合体になる組み合わせを除く）



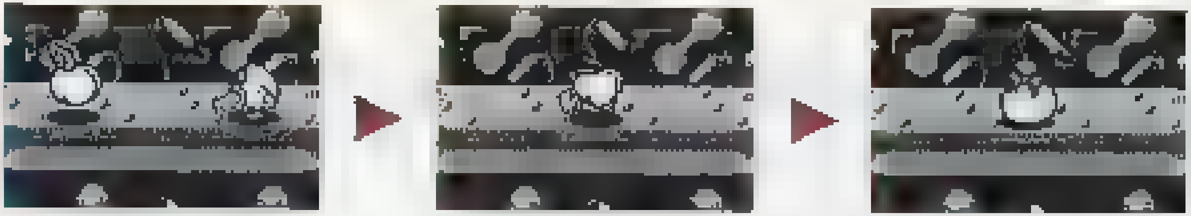
衝突（ファンシーへの衝突一方向を除く）



合体

1次移動で逆向きに進むキャラ同士が正面衝突すると合体してファンシー1キャラになり、その場に止まります。逆向きに進むキャラの組み合わせは以下の2通りのみ。

1. シルケ・シルビブレ + デンプー



2. はなびしん + スパイシー



ぶんれつ

ファンシーに別のキャラが追突した場合、追突したキャラがその場に止まり、追突したキャラと垂直に進むキャラが、両脇に飛び出します。





3キャラの衝突

3キャラの衝突の場合、以下の優先順位で3キャラの中から2キャラを選び、「反発」します。

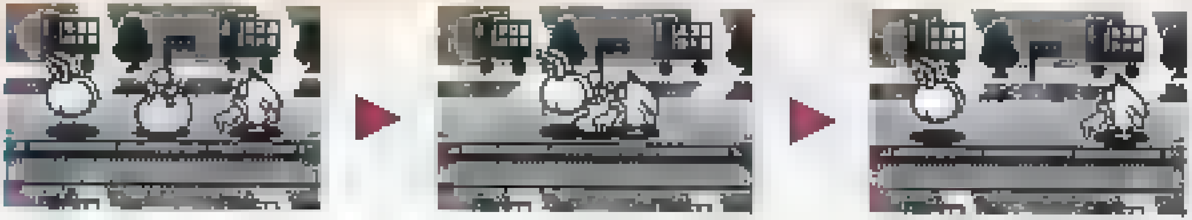
1. 正面衝突
2. 側面衝突
3. 追突

また、あぶれた1キャラですが、移動中の場合はその場に静止し、静止中の場合は消滅します。

●すべて動いているキャラの場合



●静止しているキャラがいる場合



4キャラの衝突

動いているキャラが跳ね返り、静止しているキャラは消滅します。

5キャラの衝突

衝突地点にゴールが出現します。





バトル・ルール

BATTLEモードのルール

ここではBATTLEモードのルールを説明します。

対戦の場合も、OopsFIVEの動きはすでに解説したルールと同じですが、寸月くんと父の2人が交互に移動するターン制となります。

■勝ち

相手をOopsFIVEのえじきにするか、相手より先にゴールに着く(ゴールのあるステージのみ)と勝ちです。



■パス

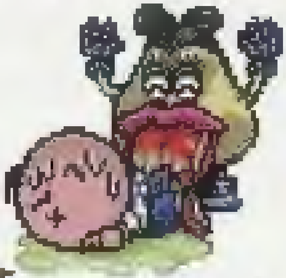
四方を地形や他のキャラに囲まれ動けなくなった場合はパスとなり、そのターンはスキップされます。

■引き分け

2人同時にOopsFIVEに接触した場合、2人ともパスになった場合、100ターン経過しても決着がつかない場合は引き分けになります。

ポーズ・メニュー

「Engacho! for ワンダースワン」では、ゲームの性格的に、Engacho!になっていなくてもクリア不能な状態（いわゆる詰んだ状態）になることがあります。ゲーム中に、この状態になったと思ったら、STARTボタンを押してポーズ・メニューを表示してください。

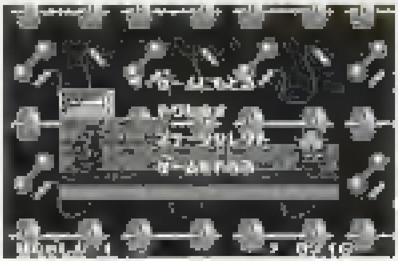


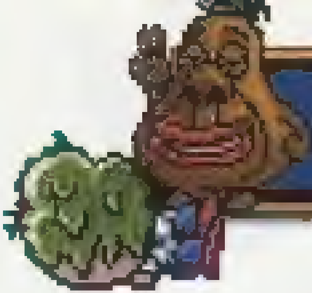
■ TRAINING、PUZZLE、VS COMのポーズ・メニュー

「ゲームにもどる」・・・・ そのままゲームを続けます。
「やりなおす」・・・・・・・ そのステージを始めからやりなおします。
「ステージセレクト」・・・ ステージセレクト画面に戻ります。
「ゲームをやめる」・・・・ タイトル画面に戻ります。

■ BATTLEのポーズ・メニュー

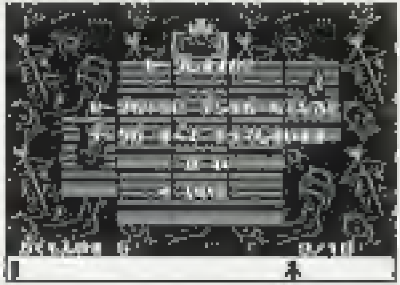
「ゲームにもどる」・・・・・そのままゲームを続けます。
「ギブアップする」・・・・・ 試合を放棄します（負けになります）。





セーブ

「Engacho! for ワンダースワン」には1KのEEP-ROMが搭載されており、PUZZLEとVS COMの2つのモードでステージをクリアした際には、自動セーブされます。しかし、電池が減っているとまれにセーブに失敗することがあります。電池が減っている状態では、ステージをクリアするとセーブするか、しないかの問合せをしますので、選択してください。(ETCマークの大丸が点灯中はセーブ可能です。)安全のため、電池切れマークが点灯したら速やかに電池を交換してください。



使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また、高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。

●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。

●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。

●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記憶）しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

Engacho! —えんがちょ！— のホームページにアクセスしよう！

http://engacho.nac.co.jp

《お買い上げのお客様へ》　商品についてお気づきの点がございましたら、NACお客様相談室までお問い合わせください。

NACお客様相談室　☎ 0428-20-1233

- 電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。

NAC
日本アプリケーション株式会社
東京都青梅市東青梅1-7-7 本社清水ビル
〒198-0042

MADE IN JAPAN